nickelodeon

DORA L'EXPLORATRICE

Manuel d'utilisation

1, 2, 3 Tam-Tam magique



vtech®

Chers parents,

*Chez **VTech**®, nous sommes conscients que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos jeux sont conçus de manière à entretenir et renforcer leur désir d'apprendre.*

*Toute la technologie et le sens de la pédagogie **VTech**® sont mis au service de la connaissance pour faciliter la découverte des lettres, des mots, des chiffres, des opérations…*

*Chez **VTech**®, nous nous engageons à tout faire pour que les enfants grandissent dans les meilleures conditions et abordent l'avenir en toute sérénité.*

Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative.

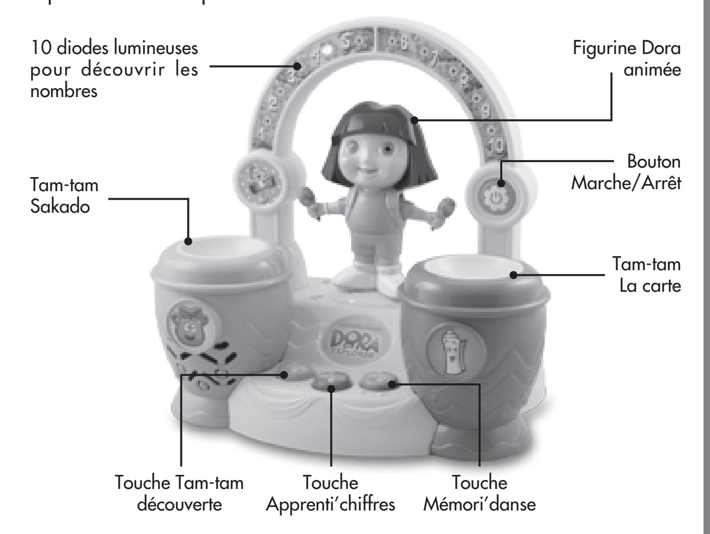
*L'équipe **VTech***

Pour en savoir plus : www.vtech-jouets.com

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **1, 2, 3 Tam-Tam magique** de **VTech**®. Félicitations !

Veux-tu t'amuser et apprendre en jouant du tam-tam avec Dora ? Passe simplement ta main au-dessus des tam-tams pour jouer, c'est magique ! **1, 2, 3 Tam-Tam magique** est composé de deux tam-tams à infrarouge et de 10 diodes lumineuses qui s'allument lorsqu'on tape sur les tam-tams, afin de découvrir les nombres et d'apprendre à compter. **1, 2, 3 Tam-Tam magique** contient 3 modes de jeu : un mode pour écouter 8 mélodies entraînantes et y ajouter des sons de tam-tam, un mode pour apprendre à compter en français et en anglais, et un mode pour exercer sa mémoire en reproduisant les mouvements de Dora. Une figurine à l'effigie de Dora agite ses bras à chaque battement de tam-tam et lorsqu'on donne une bonne réponse. Viens vite jouer avec Dora !

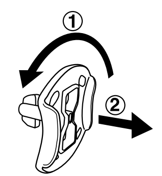


CONTENU DE LA BOÎTE

- **1, 2, 3 Tam-Tam magique** de **VTech®**
- Un manuel d'utilisation
- Un bon de garantie

Avertissement : pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.

Il est conseillé de conserver ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.



Pour retirer l'attache de la boîte :

① Tourner l'attache permettant de fixer le jeu à sa boîte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

② Retirer et jeter l'attache en plastique.

Retrait de la languette :

Une fois le produit sorti de sa boîte, il faut retirer la languette de démonstration pour accéder au mode de jeu normal.

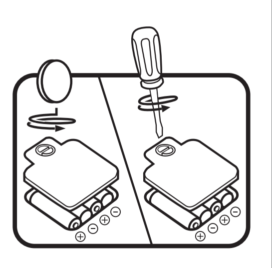
1. ALIMENTATION

1, 2, 3 Tam-Tam magique fonctionne avec 4 piles LR6/AA de 1,5 V. Piles de démonstration incluses.

1.1. INSTALLATION DES PILES

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que **1, 2, 3 Tam-Tam magique** est éteint.

2. Ouvrir le compartiment à piles situé au dos de **1, 2, 3 Tam-Tam magique** à l'aide d'un tournevis ou d'une pièce de monnaie.
3. Insérer 4 piles LR6/AA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles.
4. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles et s'assurer que la vis est bien serrée.



1.2. MISE EN GARDE

Les piles fournies avec le produit permettent de tester le jouet en magasin mais ne sont pas des piles longue durée. Pour des performances maximales, nous vous recommandons d'utiliser des piles alcalines neuves.

- Ne pas mélanger différents types de piles ou d'accumulateurs.
- Seules des piles du type recommandé dans le paragraphe précédent doivent être utilisées.
- Mettre en place les piles ou les accumulateurs en respectant les polarités + et –.
- Ne pas mettre les bornes d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit (en reliant directement le + et le –).
- Ne pas mélanger des piles ou des accumulateurs neufs avec des usagés.
- Retirer les piles ou les accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.
- Enlever les piles ou les accumulateurs usagés du jouet.
- Ne les jeter ni au feu ni dans la nature.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.
- Enlever les accumulateurs du jouet pour les recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.
- Le jouet ne doit pas être connecté à plus de sources d'alimentation électrique que le nombre conseillé.

NOTES :

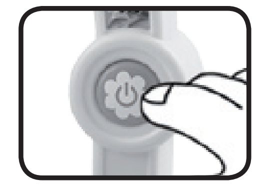
- En cas d'affaiblissement du niveau sonore ou d'arrêt des fonctions électroniques, éteindre le jouet plus de 15 secondes, puis le remettre en marche. Si le dysfonctionnement persiste, changer l'ensemble des piles avant réutilisation.
- La face intérieure du couvercle du compartiment à piles peut être munie d'une petite bande de mousse. Celle-ci permet un meilleur maintien des piles. Le compartiment à piles devra être soigneusement fermé pour éviter que de très jeunes enfants aient accès à cette bande de mousse (risque d'étouffement s'ils la portent à la bouche ou aux narines).
- Les jouets **VTech**® sont des équipements électriques et électroniques (EEE) qui, en fin de vie, feront l'objet d'une collecte sélective en vue de leur recyclage. Ainsi, afin de préserver l'environnement, **VTech**® vous recommande de retirer et de jeter vos piles usagées dans les containers prévus à cet effet, puis de déposer le jouet en fin de vie dans les points de collecte mis à disposition dans les magasins ou dans votre commune.
- Le symbole de la poubelle barrée indique que les équipements électriques et électroniques ainsi que les piles ne doivent pas être jetés dans les déchets ménagers car ils contiennent des substances pouvant être néfastes à l'environnement et à la santé.



2. COMMANDES

2.1. MARCHE/ARRÊT

Pour mettre en marche **1, 2, 3 Tam-Tam magique**, appuyer sur la touche ✿. Appuyer à nouveau sur cette même touche pour éteindre **1, 2, 3 Tam-Tam magique**.



ALIMENTATION

2.2. TAM-TAMS À INFRAROUGE

Passer ses mains au-dessus du tam-tam Sakado ou du tam-tam La carte pour jouer.



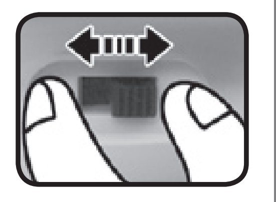
2.3. TOUCHES D'ACTIVITÉ

Appuyer sur l'une des touches d'activité pour commencer à jouer à l'une des 3 activités.



2.4. RÉGLAGE DU VOLUME SONORE

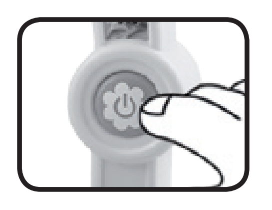
Pour ajuster le volume sonore, placer le sélecteur, situé au dos du jouet, sur l'une des 3 positions (volume faible, volume moyen ou volume fort).



3. DESCRIPTION DES ACTIVITÉS

3.1. TAM-TAM DÉCOUVERTE

1. Appuyer sur le bouton **Marche/Arrêt** pour allumer le jouet. Dora chante une petite chanson et prononce une phrase d'accueil.



2. On entre dans cette activité directement après avoir allumé le jouet, ou lorsqu'on appuie sur la touche **Tam-tam découverte**.



3. 8 mélodies entraînantes sont jouées dans un ordre aléatoire. Les diodes lumineuses s'allument en suivant le rythme des mélodies.

4. Passer les mains au-dessus des tam-tams pour accompagner les mélodies de différents effets sonores.



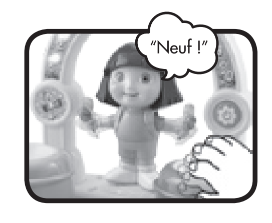
NOTE : s'assurer que l'on passe ses mains à moins de 5 centimètres du haut des tam-tams.

3.2. APPRENTI'CHIFFRES

1. Appuyer sur la touche **Apprenti'chiffres** pour entrer dans cette activité.



2. Taper sur les tam-tams pour découvrir les nombres de 1 jusqu'à 10, en français et en anglais.



3. Après quelques secondes de non-utilisation, des questions seront posées à l'enfant, lui demandant de taper un certain nombre de fois sur les tam-tams, ou d'indiquer son âge, le nombre de personnes qui vivent avec lui, son nombre de frères, de sœurs, d'animaux, ou le nombre de saisons dans une année. L'enfant devra taper sur les tam-tams le bon nombre de fois pour afficher le nombre qui correspond à sa réponse.

3.3. MÉMORI'DANSE

1. Appuyer sur la touche **Mémori'danse** pour entrer dans cette activité.



2. Dora accueille l'enfant avec une petite chanson. Puis, la figurine Dora agite ses bras dans un ordre donné (par exemple, deux fois son bras droit, puis une fois son bras gauche). L'enfant doit mémoriser la séquence, puis taper sur les tam-tams dans l'ordre correspondant pour reproduire les mouvements de Dora.



NOTE : Dora demande d'abord de mémoriser un mouvement. Si l'enfant répond correctement, Dora demande de mémoriser une suite de deux, trois, puis quatre et enfin cinq mouvements. Dora continue ensuite à demander de mémoriser des suites de cinq mouvements, tant que l'enfant donne de bonnes réponses. Lorsque l'enfant se trompe, Dora lui demandera de mémoriser une suite de seulement quatre mouvements.

4. À NOTER

4.1. ENTRETIEN

- Utiliser simplement un linge légèrement humide.
- Éviter toute exposition prolongée de **1, 2, 3 Tam-Tam magique** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Entreposer **1, 2, 3 Tam-Tam magique** dans un endroit sec.
- **1, 2, 3 Tam-Tam magique** est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

4.2. EN CAS DE PROBLÈME

Si **1, 2, 3 Tam-Tam magique** ne se met pas en marche ou s'arrête brusquement de fonctionner :

1. Assurez-vous que les piles fonctionnent et qu'elles sont installées correctement.
2. Si **1, 2, 3 Tam-Tam magique** ne fonctionne toujours pas, contactez notre service consommateurs.

5. SERVICE CONSOMMATEURS

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel, ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs.

Avant de contacter le support technique, munissez-vous des informations suivantes :

- Nom du produit et numéro de série (situé généralement derrière ou sous le produit).
- Type de problème rencontré.
- Manipulation faite juste avant que le problème ne survienne.

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Service consommateurs VTECH

VTECH Electronics Europe SAS

24, allée des Sablières

78290 Croissy-sur-Seine

FRANCE

E-mail : vtech_conseil@vtech.com

Tél. : 0 820 06 3000 (0,118 €/min)

De Suisse et de Belgique : 00 33 1 30 09 88 00

Pour le Canada :

Tél. : 1 877 352 8697

VOUS AVEZ AIMÉ CE JOUET ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vtech-jouets.com à la rubrique « Témoignages ».

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne, en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux droits et libertés individuels.

